Sneltoetsen

Hier volgen de standaardinstellingen voor de meest gebruikelijke sneltoetsen. Klik op de knop Opties in het hoofdmenu voor een complete lijst van sneltoetsen of voor het aanpassen van de instellingen (of klik op de knop Menu in het spel en vervolgens op Opties), klik dan op Input, en vervolgens op Sneltoetsen.

Algemene bedieningsopties

SPATIEBALK of PAUSE	Spel stilzetten.
F9	Spel snel opslaan.
CTRL+S	Spel opslaan.
F11	Spel snel laden.
CTRL+L	Spel laden.
Z	Voorwerpen op de grond oprapen.
ALT	Labels van voorwerpen op de grond bekijken/verbergen.
W	Wapenpanelen minimaliseren/maximaliseren.
TAB	Megakaart openen/sluiten.
N	Veldopdrachten bekijken/verbergen.
ESC	Filmpjes overslaan, alle geopende schermen sluiten.
X	Gezondheids- en mana-aanwijzers op figuren bekijken/verbergen.
<	Statistieken van meerdere spelers bekijken/verbergen.
J	Logboek openen/sluiten.
ENTER	Chatten in modus voor meerdere spelers.
SHIFT+ENTER	Met team in modus voor meerdere spelers chatten.
CTRL+ENTER	Oppervlakkig in de modus voor meerdere spelers chatten.
F10	Spelopties openen.

Bedieningsopties figuur/groep

I	Inventaris openen/sluiten.
B	Boek met toverspreuken openen/sluiten.
Q	Door wapenuitrusting en actieve toverspreuken lopen.
H	Gezondheidsdrank drinken.
M	Manadrank drinken.
L	Figuurlabels bekijken/verbergen.
CTRL+A	Alle groepsleden selecteren.
G	Geselecteerde figuur bewaken.
S	Huidige actie stopzetten.

Camerabedieningsopties

/ of muiswiel naar voren	Inzoomen camera.
+ of muiswiel naar achteren	Uitzoomen camera.
Linkerschermrand of PIJL LINKS	Camera naar links draaien.
Rechterschermrand of PIJL RECHTS	Camera naar rechts draaien.
Bovenste schermrand of PIJL OMHOOG	Camera omhoog laten hellen.
Onderste schermrand of PIJL OMLAAG	Camera kantelen.
Middelste muisknop ingedrukt houden	Camera draaien/kantelen.

Formatiebedieningsopties

Rechtermuisknop ingedrukt houden, en vervolgens klikken met de linkermuisknop	Door formaties lopen.
Rechtermuisknop ingedrukt houden, en vervolgens muis naar links en rechts bewegen	Richting van formatie veranderen.
Rechtermuisknop ingedrukt houden, en vervolgens schuiven met het muiswiel	Formatietussenruimte veranderen.

0202 Onderdeelnr. X08-34978 NL

Microsoft



Een rollenspel door Chris Taylor

Veiligheidswaarschuwing

Waarschuwing voor fotogevoelige epileptische aanvallen

Bij een zeer kleine groep mensen kunnen bepaalde visuele beelden, zoals flikkerende lichten of patronen in videospellen, een epileptische aanval uitlokken. Zelfs personen die nooit eerder epileptische aanvallen of epilepsie hebben gehad, kunnen lijden aan een aandoening die tot nu toe niet werd vastgesteld en die mogelijk de oorzaak is van deze fotogevoelige epileptische aanvallen tijdens het kijken naar videospellen.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met volgende symptomen: lichthoofdigheid, veranderde gezichtswaarneming, oog- of gezichtstrekkingen, schokken of beven van armen of benen, desoriëntatie, verwardheid of tijdelijk bewustzijnsverlies. Aanvallen kunnen ook bewustzijnsverlies of stuiptrekkingen veroorzaken die kunnen leiden tot verwondingen bij een mogelijke val op de grond of botsing met voorwerpen in de buurt.

Staak onmiddellijk het spel en raadpleeg een arts als een of meer van deze symptomen optreden. Ouders dienen uit te kijken voor deze symptomen en hun kinderen te vragen naar deze symptomen—kinderen en tieners zijn vatbaarder voor deze aanvallen dan volwassenen.

Het in acht nemen van de volgende voorzorgsmaatregelen kan de kans op fotogevoelige epileptische aanvallen verminderen:

- Speel in een goed verlichte kamer.
- Speel niet bij slaperigheid of vermoeidheid.

Als een van uw familieleden lijdt aan epileptische aanvallen of epilepsie, raadpleegt u best eerst een arts voordat u begint te spelen.

De informatie in dit document, inclusief URL en andere websitereferenties kan worden gewijzigd zonder voorafgaande kennisgeving. Voorzover niet anders gedefinieerd, zijn alle bedrijven, organisaties, producten, domeinnamen, e-mailadressen, logo's, personen, plaatsen en gebeurtenissen in de voorbeelden in dit document fictief. Er is geen enkele verband met werkelijke bedrijven, organisaties, producten, domeinnamen, e-mailadressen, logo's, personen, plaatsen of gebeurtenissen bedoeld. De gebruiker is verantwoordelijk voor het naleven van alle auteursrechten die van toepassing zijn.

© 2002 Gas Powered Games Corp. Alle rechten voorbehouden. Gas Powered Games, het GPG-logo en Dungeon Siege zijn exclusieve merken van Gas Powered Games Corp. De auteursrechten in deze handleiding berusten bij Gas Powered Games Corp. en zijn beschermd door de Amerikaanse en internationale wetten op auteursrechten. Niets in deze handleiding mag zonder voorafgaande toestemming van Gas Powered Games Corp. worden gekopieerd, vermenigvuldigd, vertaald of omgezet naar een elektronisch medium of een voor de computer leesbare vorm.

Uitgegeven door Microsoft Corporation. Gedeeltelijk © 2002 Microsoft Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, en ZoneMatch zijn merken of gedeponeerde merken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.



Maakt gebruik van Bink Video. © 1997-2002 van RAD Game Tools, Inc.

De namen van werkelijke bedrijven en producten die in dit document worden vermeld, kunnen merken zijn van hun respectieve eigenaars.

0202 Onderdeelnr. X08-34978 NL

Inhoud

Lore

Kaart van het Kingdom of Ehb 2
Geschiedenis van het Kingdom of Ehb 4
Crypt of the Sacred Blood 11
Stonebridge 16
Wesrin Cross 20
Glitterdelve 24
Glacern 28
Fortress Kroth 32
Dragon's Rathe 36
Castle Ehb 42

Introductie

Installeren 5
Beginnen 5
Op reis gaan 6
Overlevingstips 8
Aanpassen van spelopties, sneltoetsen en de statusbalk ... 10

Navigeren

Laten bewegen van je figuur 12
Bediening van de camera 12
De Megakaart gebruiken 12

Op avontuur

Een wapen of toverspreuk selecteren 13
Aanvallen 14
Openen van containers en deuren. 14
Schatten oprapen 15
Drankjes drinken 15
Beheren van je inventaris 17
Uitrusten met wapens en harnassen 18
Uitrusten met toverspreuken 21
Natuurmagie 22
Strijdmagie 23

Vaardigheden

Toename van je vaardigheden 25
Figuurkenmerken 26
Bewusteloos en dood 26

Andere figuren

Praten met andere figuren 29
Opdrachten uitvoeren 29
Een figuur of pakezel toevoegen aan je groep 29
Een figuur uit je groep laten vertrekken 30
Kopen en verkopen van voorwerpen 31
Je groep beheren 33
Instellen van bewegings-, aanvals- en richtbevelen 33
Je groep in formatie laten bewegen 35

Spellen voor meerdere spelers

Een spel voor meerdere spelers spelen 37
Meedoen aan of hosten van spel voor meerdere spelers 37
Sterven 40
Chatten 40
Voorwerpen ruilen met andere spelers 40
Teaminformatie bekijken 41

Credits 43

Kaart van het Kingdom of Ehb

Traveler Camp (Reizigerskamp)

Glacern (IJstijd)

Alpine Caverns (Alpengrotten)

Frotress Kroth (Fort Kroth)

Glitterdelve Mine
(Glitterdelfmijn)

Eastern Swamp
(Oostelijk Moeras)

Cliffs of Fire (Vuurrotsen)

Stonebridge (Steenbrug)

Temple Ruins (Tempelruïnes)

Wesrin Cross (Wesrin Kruis)

Dragon's Rathe (Gretige Draak)

Crypt of the Sacred Blood
(Crypte van het Heilige Bloed)

Farmlands (Akkerland)

Castle Ehb (Kasteel Ehb)

Geschiedenis van het Kingdom of Ehb

Het Kingdom of Ehb, dat slechts driehonderd jaar oud is, is een van de jongste staten die grenst aan the Plain of Tears. Ehb was oorspronkelijk een handelspost aan de rand van het Empire of Stars. Later kreeg het tijdelijk de status van militair protectoraat en provincie toen het 10de Legioen naar het westen migreerde. Nadat de catastrofale Oorlog der Legioenen tot de instorting van het Empire had geleid, stevende de verbijsterde provincie Ehb onherroepelijk af op onafhankelijkheid en koningschap. Doordat het Kingdom of Ehb beschermd wordt door een ring van fantastische vestingen en de erfgenaam van het 10de Legioen (waarschijnlijk een van de best getrainde legers ter wereld), is het tot nu toe beschermd gebleven tegen de overvallen en invasies waardoor zo vele buurstaten op de Plain verwoest zijn.

Binnen de grenzen van Ehb is een adembenemende diversiteit aan geografie en culturen te vinden. De meeste inwoners aanbidden Azunai, een oude god van de voorkeizerlijke Agallan Peaks. Dwergen en mensen wonen harmonieus samen en buigen voor dezelfde koning. Tovenaars worden ook meer geaccepteerd dan in andere landen, voornamelijk dankzij de inspanningen van Merik, Grote Tovenaar en Wachter der Schaduwen van het 10de Legioen. En midden in het koninkrijk heeft het vreemde en vaak tegenstrijdige ras de Droog een mate van autonomie, ondanks de soms lastige allianties.

Het is een land dat op zoek is naar een identiteit. Het zit gevangen tussen de glorie van het voorbije verleden en de mogelijkheden voor een nog mooiere toekomst. Ondanks een aantal crisissen is Ehb nooit in de handen van de vijand terechtgekomen. Maar te allen tijde kan de situatie omslaan richting een naargeestiger toekomst.

Installeren

Plaats Dungeon Siege™ CD 1 in het cd-rom-station en volg de instructies op het scherm. Als Setup niet automatisch begint, voer dan de volgende stappen uit:

1. Klik op **Start**, wijs **Instellingen** aan en klik vervolgens op **Bedieningspaneel**.
2. Dubbelklik op **Programma's toevoegen/verwijderen**.
3. Selecteer **Nieuwe programma's toevoegen** in het dialoogvenster **Programma's toevoegen/verwijderen**, klik vervolgens op de knop **Cd** of Diskette en volg de instructies op het scherm.

Beginnen

Dungeon Siege starten

- Klik op **Start**, wijs **Programma's** aan, wijs **Dungeon Siege** aan en klik op **Dungeon Siege**.

Eén speler

Waag je alleen in het land Ehb

1. Klik op **Single Player (Eén speler)**.
2. Klik op **Start New Game (Nieuw spel starten)**.
3. Klik op de pijltjestoetsen om het geslacht en het uiterlijk van je figuur te selecteren. Mannen en vrouwen zijn beiden even sterk en vaardig.
4. Typ de naam van je figuur en klik vervolgens op **Next (Volgende)**.
5. Stel de moeilijkheidsgraad in. Via het menu **Options (Opties)** kun je later de moeilijkheidsgraad wijzigen.

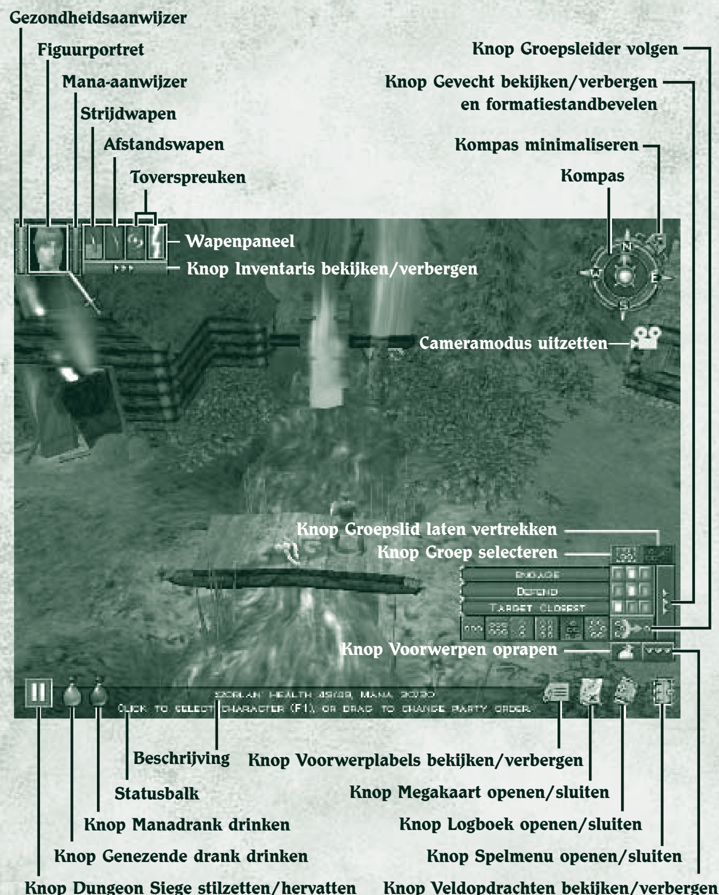


Meerdere spelers

Zie "Een spel voor meerdere spelers spelen" in deze handleiding als je met andere spelers via het Internet of een LAN wilt spelen.

Op reis gaan

Je wereld is in rep en roer, dus begin je aan een schokkende reis door het Kingdom of Ehb. Je hoopt dat je het kwaad dat over het land heerst, kunt verslaan en daarbij ook nog een heldhaftige strijder, boogschutter of magiër kunt worden.





Hier volgt een beknopt overzicht van wat je moet weten als je aan je avontuur begint. Zie de achterkant van de omslag voor een lijst van sneltoetsen.

- Klik met je linkermuisknop op een locatie op het scherm als je je figuur wilt bewegen.
- Beweeg de aanwijzer naar de rand van het scherm als je de camera wilt laten draaien.
- In- en uitzoomen doe je door te schuiven met het muiswiel of schuine streep (/) of het plusteken (+) in te drukken.
- Klik met de linkermuisknop op een figuur om hem aan te vallen. Je hoeft maar eenmaal te klikken. Je vecht automatisch terug als een wezen je aanvalt.
- Klik op één van de wapen- of toverspreukpunten in het wapenpaneel naast het figuurportret als je een wapen of toverspreuk wilt gebruiken. Aan de hand van de wapens die je gebruikt, wordt bepaald of je je vaardigheden als vechter, boogschutter of magiër ontwikkelt.
- Je rust jezelf uit met een toverspreuk door op de knop **Inventaris bekijken/verbergen** te klikken naast het figuurportret waardoor je je inventaris opent. Daarna klik je met de rechtermuisknop op de toverspreuk zodat je die aan je boek met toverspreuken kunt toevoegen.
- Om een gezondheidsdrank te drinken uit je inventaris, klik je op de knop **Gezondheidsdrank drinken**. Om een manadrank te drinken uit je inventaris, klik je op de knop **Manadrank drinken**. **Je drinkt alleen maar de hoeveelheid drank die je nodig hebt, dus je verspilt niets.**
- Om een container of deur te openen, moet je er met de linkermuisknop op klikken.
- Om de naam van een voorwerp te bekijken, moet je ernaar wijzen, zodat de naam op de statusbalk verschijnt. Klik op de knop **Voorwerplabels bekijken/verbergen** op de statusbalk of op ALT om de labels weer te geven van alle voorwerpen die in de buurt zijn. Klik opnieuw op de knop of op ALT om de labels te verbergen.
- Je voegt een voorwerp aan je inventaris toe door er met de linkermuisknop op te klikken.
- Je opent je inventaris door te klikken op de knop **Inventaris bekijken/verbergen** onder het figuurportret.

Overlevingstips

- **Houd je gezondheidsgraad in de gaten.** (rode balk naast het figuurportret). Als je gewond raakt en je gezondheidsgraad naar nul daalt, raak je bewusteloos en kun je sterven. Je gezondheidsgraad herstelt zich langzamerhand weer.
- **Houd je managraad in de gaten.** (blauwe balk naast het figuurportret). Als je een toverspreuk uitspreekt, daalt je managraad. Als je zonder mana komt te zitten, kun je geen toverspreuken meer uitspreken. Je managraad herstelt zich langzamerhand weer.
- **Sla het spel regelmatig op**. Als je net een zware strijd overleefd hebt of je staat op het punt om een gebied binnen te gaan dat er gevaarlijk uitziet, sla dan het spel op. Als je sterft, kun je het opgeslagen spel laden zodat je niet weer vanaf het begin hoeft te beginnen. Je slaat een spel snel op door op F9 te drukken.
- **Zet het spel stil**. Je voorkomt verrassingsaanvallen door het spel stil te zetten terwijl je je inventaris of boek met toverspreuken aan het beheren bent. Druk op de SPATIEBALK of PAUSE om het spel stil te zetten.
- **Verdwaal niet**. Gebruik het kompas en de Megakaart, let op natuurlijke herkenningspunten en volg het betreden pad.
- **Vermijd hinderlagen**. Probeer wezens te zien voordat ze jou zien en je aanvallen. Als je een grote groep ziet, moet je je op de strijd voorbereid hebben voordat je hen tegemoet treedt.
- **Als je vlucht, moet je niet vergeten dat je je terug moet trekken**. Ren niet zomaar onbekend terrein in, want dan kun je door nog meer wezens overvallen worden.
- **Maak gebruik van de zwakheden van je vijand**. Als je vecht met een wezen dat dicht bij je moet komen om je aan te kunnen vallen, kun je je pijl en boog of een toverspreuk gebruiken om dit wezen van veraf aan te vallen. Aan de andere kant is het zo dat als een wezen jou aanvalt met pijl en boog, je wellicht aan kunt vallen met een strijdwapen.
- **Gebruik het wapen dat het best bij de situatie past**. Strijdwapens als bijlen en zwaarden zijn effectief in een gevecht van man tegen man. Afstandswapens als pijl en boog zijn effectief van veraf. Druk op Q om door de wapens te lopen of gebruik de toetsen 1-4 als snelkoppelingen om het wapen van je keuze te selecteren.
- **In formaties kun je zwakke groepsleden beschermen**. Zorg ervoor dat pakezels en zwakke figuren achterin je groep zitten of midden in een formatie.



Krug

Sinds mensenheugenis zijn er al Krug. Ze gluren vanuit het duister en vergapen zich aan ons meesterschap over vuur, ze zijn doodsbang voor onze magie—hun verstand is niet in staat om te begrijpen wat elk klein kind wel snapt. Hun cultuur is een lappendeken van tradities uit andere beschavingen, en ze communiceren voornamelijk via gegrom en gebaren. De Krug voelen zich minderwaardig ten opzichte van de mysterieuze en vaak ruziënde goden die over de aarde schrijden en het lot van de Krug bepalen. Dat de Krug niet eeuwen geleden al uitgestorven zijn, hebben ze te danken aan de tolerantie en genade van andere rassen. De Krug zijn dan misschien niet echt duivels, ze worden wel vaak gebruikt als duister middel. In ruil voor hun onvoorwaardelijke gehoorzaamheid krijgen ze soms van kwaadwillige rassen een inleiding in tovenarij en handel—vaardigheden die de Krug niet uit zichzelf kunnen leren.

Aanpassen van spelopties, sneltoetsen en de statusbalk

Je kunt de opties voor video, audio, muis en sneltoetsen naar wens aanpassen.

Aanpassen van de spelopties

- Klik op **Options (Opties)** in het hoofdmenu. Of klik op de knop **Game Menu (Spelmenu)** op de statusbalk, en vervolgens op **Options (Opties)**.

Wijs een optie aan voor meer informatie. De Help-tekst verschijnt nu op het scherm.

De standaard sneltoetsen worden achterop deze handleiding vermeld.

Op de statusbalk verschijnen berichten als je bepaalde voorwerpen op het scherm aanwijst. De statusbalk bevindt zich standaard onderin het scherm.

De statusbalk verplaatsen

- Sleep hem naar de bovenkant van het scherm.



Crypt of the Sacred Blood

Even ten zuidwesten van Stonebridge ligt de Crypt of the Sacred Blood, de plaats van een van de meest bloederige veldslagen van de Bevrijding, en de meest vereerde begraafplaats van heel Ehb.

Naast de koningen en koninginnen van Ehb liggen hier de martelaren van Azunai, en de helden, commandanten en grote magiërs van het 10de Legioen. Velen van hen vielen tijdens de laatste dagen van de Oorlog der Legioenen.

De plek werd ingezegend met het bloed van de soldaten van het 10de Legioen die hun leven gaven om Ehb te bevrijden tijdens de Seck Opstand. Na één dag strijd tegen het sterke leger Seck-strijders was bijna een kwart van de strijdmachten van het legioen gesneuveld. De Legioencommandant Karese Noanni overzag het strijdveld bezaaid met lijken, gaf het bevel tot ontruiming, en liet de plek afgraven om een grafkelder in te richten. "Ik zweer dat wij hen zullen herdenken en eren, anders zullen wij eerloos door het leven gaan."

Niets is een grotere eer dan in deze heilige grond begraven te mogen worden, en niets is belangrijker dan het maken van een pelgrimstocht naar deze plek, om de gevallen helden eer te bewijzen.

> "Vanaf deze dag zal alles wat bereikt wordt, betaald worden met het bloed van deze moedige zielen."
>
> —Karese Noanni, 10de Legioencommandant

Laten bewegen van je figuur

Hoe kun je je figuur laten bewegen

- ✦ Klik met de linkermuisknop op een locatie op het scherm om je figuur erheen te verplaatsen.

Opmerking: bij de instructies in deze handleiding wordt er van uitgegaan dat je de linkermuisknop (de standaard muisinstelling) gebruikt om opdrachten op te geven.

Bediening van de camera

Het kompas geeft aan naar welke kant de camera gericht is.

De camera laten draaien

- ✦ Beweeg de aanwijzer naar de linker- of rechterrand van het scherm of gebruik de pijltjestoetsen.

De camera laten kantelen

- ✦ Beweeg de aanwijzer naar de boven- of onderrand van het scherm. Je kunt ook het muiswiel of de middelste muisknop ingedrukt houden en vervolgens de muis bewegen om de camera te laten draaien of kantelen.

De camera laten in- of uitzoomen

- ✦ Schuif met het muiswiel of druk de schuine streep (/) of het plusteken (+) in.

De cameramodus uitzetten

- ✦ Druk op T.

De Megakaart gebruiken

Op de Megakaart kun je zien waar je bent. Met de kaart krijg je een lange-afstandsbeeld van bovenaf. De gebieden die je niet onderzocht hebt, zijn niet zichtbaar. De verscheidene pictogrammen staan voor figuren en schatten die in de buurt zijn, dus je kunt doorspelen met gebruik van de Megakaart. Als je naar ze wijst, verschijnen de vijanden in een rode cirkel. Containers, deuren, en geheime gebieden zijn niet zichtbaar.

De Megakaart openen of sluiten

- ✦ Klik op de knop **Megakaart** op de statusbalk of druk op TAB.

Een wapen of toverspreuk selecteren

De wapens en toverspreuken waarmee je uitgerust bent, zijn te vinden in het wapenpaneel naast het figuurportret. Zo kun je makkelijk selecteren welke je gebruiken wilt. Zie "Uitrusten met wapens en harnassen' en 'Uitrusten met toverspreuken" in deze handleiding voor meer informatie over welke wapens en toverspreuken worden weergegeven.



Een wapen of toverspreuk selecteren

- ✦ Klik in het wapenpaneel om het wapen of de toverspreuk van je keuze te selecteren.

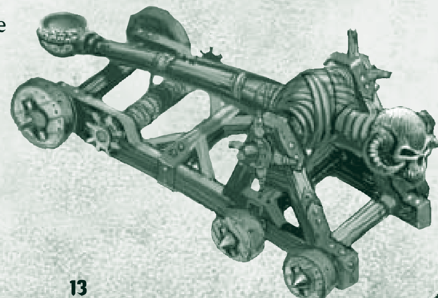
Opmerking: als je het lege strijdwapenvak selecteert, vecht je met je blote vuisten. Druk op Q om door de wapens te lopen of gebruik de toetsen 1-4 als snelkoppelingen om het wapen van je keuze te selecteren.

De toverspreuken in je boek met toverspreuken weergeven

- ✦ Klik in het wapenpaneel op één van de toverspreukpunten, houd de muisknop ingedrukt en selecteer vervolgens een toverspreuk uit de lijst.

Het wapenpaneel minimaliseren of maximaliseren

- ✦ Druk op W. Als het wapenpaneel geminimaliseerd wordt, wordt alleen het actieve wapen of de actieve toverspreuk getoond. Je kunt nog steeds op Q drukken om door de wapens en toverspreuken te lopen of de toetsen 1-4 als snelkoppelingen gebruiken om het wapen van je keuze te selecteren.



Aanvallen

Je vecht automatisch terug als een wezen je aanvalt. Als je je pijl en boog of een afstandstoverspreuk gebruikt, val je automatisch aan als er een vijandig wezen binnen het bereik van je wapen komt. Zie "Instellen van bewegings-, aanvals- en richtbevelen" in deze handleiding over het veranderen van het aanvalsgedrag van je figuur.

Je kunt andere figuren in je groep niet direct aanvallen.

Aanvallen

- Klik met de linkermuisknop op een wezen. Je hoeft maar eenmaal te klikken.

Als je je mana uitput door tijdens de strijd toverspreuken uit te spreken, schakel je automatisch over op je strijdwapen en val je aan (als dat in je uitrusting zit en als de bewegingsbevelen dit toestaan). Zie Instellen van bewegings-, aanvals- en richtbevelen′ in deze handleiding voor meer informatie hierover.

Openen van containers en deuren

Vaten, kisten en andere containers bevatten soms schatten als je ze openmaakt of -breekt. Als je naar een object wijst dat opengebroken kan worden, verandert je aanwijzer in een hamer. Als je naar een container of deur wijst die geopend kan worden, dan verandert je aanwijzer in een hand.

Openen van een container of deur

- Klik met de linkermuisknop op het voorwerp. Je sluit een open deur door er nogmaals met je linkermuisknop op te klikken.



Schatten oprapen

Als je een wezen doodt of een container opent, kunnen er schatten als wapens, toverspreuken, goud of andere voorwerpen op de grond vallen.

De naam van een voorwerp bekijken

- Wijs het voorwerp aan. De naam ervan verschijnt op de statusbalk. Klik op de knop **Voorwerplabels bekijken/verbergen** op de statusbalk om de labels weer te geven of te verbergen van alle voorwerpen die in de buurt zijn.

Een voorwerp oprapen en het aan je inventaris toevoegen

- Klik met de linkermuisknop op het voorwerp. Je kunt ook met de rechtermuisknop op het voorwerp klikken, zodat het aan je aanwijzer blijft plakken. Laat het voorwerp dan weer los boven de figuur aan wie je het voorwerp wilt geven.

Meerdere voorwerpen oprapen

- Sleep de aanwijzer naar de voorwerpen en klik op de linkermuisknop. Je kunt ook CTRL ingedrukt houden, en daarna op elk voorwerp klikken met de linkermuisknop. Of klik op de knop **Voorwerpen oprapen** op de statusbalk.

Drankjes drinken

Als je een gezondheids- of manadrankje drinkt, neem je alleen maar zoveel als je nodig hebt om je gezondheid of mana weer volledig te herstellen. De rest van de drank blijft in de fles en kan later nog gebruikt worden.

De inhoud van halfvolle flessen samenvoegen

- Sleep in het inventarispaneel de ene halfvolle fles naar de andere.

Opmerking: als je een drank naar het figuurportret sleept, wordt deze drank in de inventaris geplaatst. De figuur drinkt er dan niet van.

Van een gezondheidsdrank drinken

- Klik op de knop **Gezondheidsdrank drinken** op de statusbalk. Alle geselecteerde groepsleden die een gezondheidsdrank in hun inventaris hebben, drinken deze drank. Tijdens de strijd drinken alleen die leden met een gezondheid van minder dan 50% de drank.

Een manadrank drinken

- Klik op de knop **Manadrank drinken** op de statusbalk. Alle groepsleden die een manadrank in hun inventaris hebben, drinken deze drank. Tijdens de strijd drinken alleen die leden met een mana van minder dan 50% de drank.

Stonebridge

Toen Keizerlijk handelaar Etan Stonebridge zijn stad oprichtte, was dit niet veel meer dan een ruige plek aan de weg ten zuiden van Wesrin Cross. De meesten vonden het niet veel voorstellen. Maar het lag aan een ondiepe baai vlakbij het Azunite Shrine of Passion, dat onlangs opgericht was door dwerghandelaren uit de Agallan Peaks. Het heiligdom was al een populaire stop voor handelaren die verder naar het zuiden trokken, en het zat er wel in dat mensen er zich zouden vestigen als Etan de publieke orde kon handhaven. Door reizende vakmensen aan te nemen, begon hij zo aan het moeizame proces van het oprichten van een beschermende dorpsmuur. Tevens stuurde hij idiote hoeveelheden goud om zijn oude vrienden van het 2de Legioen te beïnvloeden en te steunen.

Twee jaar later keek de dorpsbevolking van 20 ademloos toe hoe twee oude katapulten door de stadspoorten naar binnen werden getrokken door muilezels in de kleuren van het 2de Legioen. De katapulten, Gravemaker en Godhammer, hadden een belangrijke rol gespeeld in de geschiedenis van het Empire of Stars, en Stonebridge wist dat ze fysiek en psychisch voordeel zouden opleveren voor zijn prille gemeenschap. Bovendien waren de muilezels die de katapulten naar binnen trokken het sterkste ras van het 2de Legioen, en pakezels waren hard nodig in het bergachtige westen. Het dorp werd snel erg belangrijk in de regio en de grote gok van Etan Stonebridge begon vruchten af te werpen. Hij leefde echter helaas niet lang genoeg om het uiteindelijke succes mee te maken.



Beheren van je inventaris

Een voorwerp wordt aan je inventaris toegevoegd door het op te pikken van de grond. Daarna kun je het met je meedragen tot je het gebruikt, verkoopt, aan een andere figuur geeft of het op de grond laat vallen. Elk voorwerp dat je opraapt, neemt ruimte in beslag in je inventaris. Als je inventaris vol is, kun je geen voorwerpen meer dragen; je kunt echter nog steeds op een voorwerp klikken als je het wilt oprapen. Zie "Een pakezel toevoegen aan je groep" voor meer informatie over het kopen van pakezels die je overtollige voorwerpen kunnen dragen.

Het openen van je inventaris

- Klik op de knop **Inventaris bekijken/verbergen** naast het figuurportret.

Meerdere inventarissen openen

- Houd CTRL ingedrukt, selecteer de groepsleden en druk vervolgens op I. Als je meer dan één figuur hebt geselecteerd, wordt de inventaris van iedere afzonderlijke figuur in een kleiner formaat geopend.

Alle inventarissen openen

- Klik op de knop **Groep selecteren** om de hele groep te selecteren en druk vervolgens op I.

Als je naar een voorwerp in je inventaris wijst, verschijnen de naam en omschrijving van dat voorwerp. Beschreven wordt welke schade een wapen minimaal en maximaal aanricht (afhankelijk van hoe goed de vijand

gewapend is) en, als het om een afstandswapen gaat, hoe ver het reiken kan.

Bovenaan je inventaris staat hoeveel goud je hebt. Alle leden van je groep gebruiken goud uit dezelfde rekening.

Het ordenen van je inventaris

- Klik op de knop **Inventaris automatisch ordenen** bovenaan je inventaris.

Het laten vallen of weggeven van een voorwerp

- Klik op het voorwerp in je inventaris en klik vervolgens op de grond of klik op het figuurportret van een andere figuur (of sleep het voorwerp naar de grond of naar het figuurportret van een andere figuur).

Een voorwerp direct op de grond laten vallen

- Houd CTRL ingedrukt en klik op een voorwerp uit de inventaris. Als er meerdere inventarissen open zijn, dan wordt het voorwerp naar de volgende inventaris verplaatst.

Opmerking: als je een drank naar het figuurportret sleept, wordt deze drank in de inventaris van dit figuur geplaatst. De figuur drinkt er dan niet van.

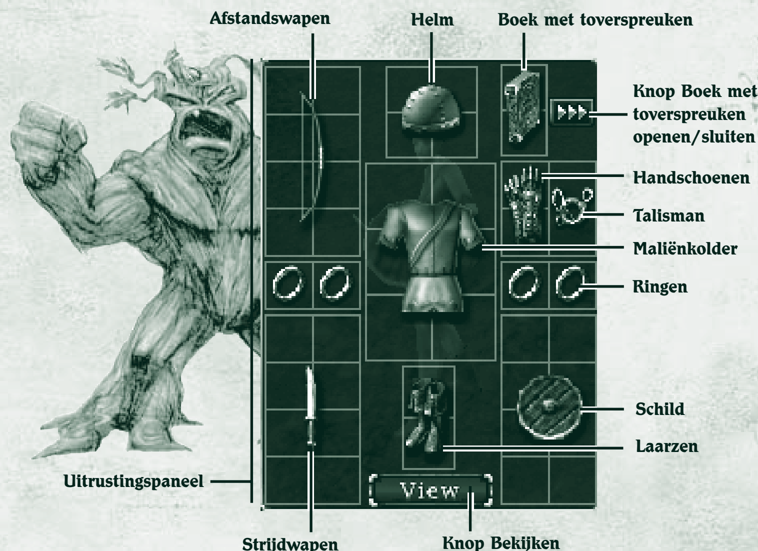
Uitrusten met wapens en harnassen

Er zijn twee soorten wapens: strijdwapens en afstandswapens.

- **Strijdwapens** worden gebruikt in gevechten van man tegen man. Je kunt er de vijand mee doorboren, en erop inhouwen en beuken. Je houdt tijdens de aanval een strijdwapen in je hand. Gebruikelijke strijdwapens zijn: bijlen, knotsen, zwaarden, dolken, hamers, knuppels, scepters, zeisen en staven.
- Met **afstandswapens** kun je aanvallen door vanop afstand een projectiel af te vuren. Gebruikelijke afstandswapens zijn: bogen, kruisbogen en vuurwapens. Je hebt altijd genoeg pijlen voor je boog.
- Door het **harnas** raak je minder gauw gewond tijdens de strijd. Er zijn verschillende soorten harnassen, zoals: maliënkolders, schilden, helmen, laarzen en handschoenen. Deze worden gemaakt van verschillende materialen. Over het algemeen geldt: hoe steviger het harnas, hoe meer bescherming je hebt. Sommige voorwerpen worden doordrenkt met magische eigenschappen die je extra bescherming bieden. Je kunt niet met een schild en een tweehandig wapen tegelijk vechten. Als je echter met een schild bent uitgerust, kun je alsnog magische bonussen krijgen als je een tweehandig wapen gebruikt.

Voordat je wapens, toverspreuken, harnas en andere voorwerpen kunt gebruiken, moet je eerst je figuur uitrusten door de voorwerpen in het uitrustingspaneel (linksonder op je inventaris) te plaatsen. Als je een strijdwapen, afstandswapen of harnas opraapt en je was daar nog niet mee

uitgerust, gebeurt dat automatisch en kun je het voorwerp direct gebruiken. Je wordt echter niet automatisch uitgerust met toverspreuken als je die opraapt. Zie "Uitrusten met toverspreuken" in deze handleiding voor meer informatie hierover.



Uitrusten met voorwerpen en ze weer wegdoen

- Klik op de knop **Inventaris bekijken/verbergen** naast het figuurportret en sleep vervolgens een voorwerp uit je inventaris naar het uitrustingspaneel (linksonder van je inventaris). **Het voorwerp komt op de juiste plek** terecht, ongeacht waar je het in het uitrustingspaneel laat vallen.

  Je kunt tegelijkertijd uitgerust zijn met één strijdwapen en één afstandswapen, zodat je snel kunt kiezen uit die twee. Om magische toverspreuken uit te kunnen spreken, moet je uitgerust zijn met een boek met toverspreuken. Zie "Uitrusten met toverspreuken" in deze handleiding voor meer informatie over toverspreuken.

Bekijken van je figuur die uitgerust is met voorwerpen

- Klik op de knop **Bekijken** (onderin het uitrustingspaneel), houd de muisknop ingedrukt en beweeg de muis vervolgens naar links of rechts.

Wesrin Cross

De eenzame ruïnes van Wesrin Cross zijn de stille getuigen van de donkerste uren uit de turbulente geschiedenis van Ehb.

Het gebouw, dat eerst een door Fiola Wesrin opgerichte herberg was, werd zwaar versterkt toen het 10de Legioen uit het oosten kwam. Tegelijkertijd werd het pad door de heuvels van de Green Ridge verplaatst naar een ondergrondse tunnel om het aantal passerende mensen en goederen te beperken. Tijdens de Oorlog der Legioenen werd de vesting korte tijd bezet door de Seck, die er horden Gildespinnen in huisden. De onderaardse cellen werden eruit gesloopt nadat het 10de Legioen de vesting weer overgenomen had, maar de magische aantrekkingskracht bestaat ook vandaag de dag nog. Nog steeds worden de afstammelingen van de Arakun-spinnen die door de Seck beheerd werden, aangetrokken tot deze plek. Ondanks een reeks pogingen van een aantal magiërs in de geschiedenis van Ehb, is niemand in staat geweest deze toverspreuk die de spinnen aantrekt, te breken.



Uitrusten met toverspreuken

Als je een toverspreuk opraapt of koopt, wordt deze toverspreuk in je inventaris geplaatst. Voordat je een toverspreuk kunt uitspreken, moet je uitgerust zijn met een boek met toverspreuken en de toverspreuk aan je boek hebben toegevoegd.

Het is mogelijk om meerdere boeken met toverspreuken in je inventaris te hebben, maar er kan er maar eentje uitgerust zijn. Elk boek met toverspreuken kan 12 toverspreuken bevatten. Je bent uitgerust met de toverspreuken in de eerste twee vakken. Je vindt deze naast het figuurportret. Je kunt een toverspreuk slechts eenmaal aan hetzelfde boek met toverspreuken toevoegen. Voor sommige toverspreuken heb je een bepaalde vaardigheid nodig in natuur- of strijdmagie, voordat je ze kunt gebruiken.

Het uitrusten van een boek met toverspreuken

- Sleep een boek met toverspreuken vanuit je inventaris naar het uitrustingspaneel (linksonder van de inventaris).

Een toverspreuk toevoegen aan je boek met toverspreuken

- Klik met de rechtermuisknop op de betovering, of sleep de betovering naar je boek met toverspreuken.

Het verwijderen van een toverspreuk uit je boek met toverspreuken

- Sleep de toverspreuk van het paneel van je boek met toverspreuken terug naar je inventaris.

Er zijn twee soorten toverspreuken: natuurmagie en strijdmagie. Als je een bepaald soort toverspreuk uitspreekt, nemen je vaardigheden in natuur- of strijdmagie toe. Zodra je beter wordt in het gebruiken van magie, worden de toverspreuken die je geleerd hebt krachtiger.

Je kunt andere groepsleden niet direct aanvallen met aanvallende toverspreuken. Je kunt heilzame toverspreuken, zoals Genezende Handen en Herrijs, uitspreken over je groepsleden.

Actieve toverspreuken



Paneel van boek met toverspreuken

Natuurmagie

Natuurmagie levert een schade op die zo precies gericht is dat er bijna geen gevaar is voor omstanders en het nabije terrein. Het is de beste magie waarmee je de leden van je groep steunt en verbetert. Het is van onschatbare waarde als je aan brute kracht niet genoeg hebt. Hier volgen aan aantal toverspreuken die je als beginnend natuurmagiër kunt gebruiken.



Zappen
Stuurt een kleine elektriciteitsflits van de betoveraar naar een vijandig wezen.



Genezende Handen
Genezen de verwondingen van één figuur. De mate van genezing hangt af van de vaardigheidsgraad van de betoveraar.



Magisch harnas
Bouwt een schild van magische energie waarmee het harnas van één figuur wordt verbeterd voor meer bescherming tegen alle soorten aanvallen.



Vonk
Hiermee stuur je twee kleine elektriciteitsbollen vooruit die een vijandig wezen kunnen opsporen en verwonden.



Herrijs
Hiermee breng je een dode figuur tot leven. Hoe hoger de vaardigheidsgraad van de dode figuur, hoe meer mana je nodig hebt om hem te laten herrijzen.

Strijdmagie

Strijdmagiërs zijn meesters in het vernietigen; ze kunnen verspreid over een groot gebied enorme rampspoed veroorzaken. Ze kunnen ook krachtige toverspreuken uitspreken, waardoor de groep sterker wordt. Hier volgen een paar toverspreuken die je als beginnend strijdmagiër kunt gebruiken:



Vuurschot
Slingert een kleine vuurbal naar een vijandig wezen.



Bloedzuigersleven
Voor het genezen van kleine wonden door leven te zuigen uit een vijandig wezen.



Vuurstraal
Een krachtigere versie van Vuurschot, waarmee de betoveraar een aantal vuurballen vanuit zijn hand kan afvuren.



Oproepen van Gargoyle
Roept een gargoyle van levend steen op die de groep bewaakt.



Verzwakken
Zorgt ervoor dat een vijandig wezen onmiddellijk oud wordt en wegkwijnt, zodat dit wezen minder schade kan aanrichten in de strijd.



Glitterdelve

Er is voor het eerst over het gebied dat nu bekend staat als de Glitterdelve Mine geschreven in de dagboeken van de beroemde Agallan kaarttekenaars Fedwyrr en Klars. Zij ontdekten een netwerk van kleine holen die door een enorm grote mineraalrots slingeren. De enige manier om de Green Range over te steken en tussen het oosten en het westen van het koninkrijk te kunnen komen, was via deze holen.

Door de schachten die gegraven werden tijdens onderzoek in de achtste eeuw werd duidelijk dat er ijzer aanwezig was. Daardoor konden de Keizerlijke handelaren meer concessies voor de handel eisen van de Droog. Later kwam het prille koninkrijk nog meer tot bloei na de vondst van goud en steenkool, en het onvoorspelbare binnenste van de Mount Frostspire werd ondersteund door mijnschachten.

Bijna dagelijks worden miraculeuze vindingen gedaan. Elke lading goud die naar boven komt, levert gegevens op die de vertrouwde ideeën over het land en het volk van Aranna weerleggen. In het deel dat bekend staat als het Wyrm's Hole, hebben mijnwerkers de ruggengraat van een wezen opgegraven. De ruggengraat had een lengte van een kilometer en er zat een schedel op ter grootte van drie hooiwagens. Op een andere plek buldert het geluid van een ondergrondse waterval door de onderste holen, maar niemand heeft ooit de bron ervan kunnen vinden.

Naast de natuurlijke wonderen van de Glitterdelve, zijn er de liften en transportbanden die mijnwerkers en materiaal supersnel door de verschillende verdiepingen vervoeren. De sluizen die het gesmolten ijswater uit de Glacern doorlaten, leveren daarmee vers drinkwater. Het water wordt ook gebruikt om het goud te scheiden van het rotsachtige slib. Zelfs de luchtcirculatie wordt in stand gehouden door een aantal magisch aangedreven ventilatoren die zo ontworpen zijn dat ze de ophoping van explosieve gassen (de oorzaak van de Grote Ontploffing in 943) voorkomen.

Toename van je vaardigheden

Je figuur ontwikkelt zich in een vechter, boogschutter, natuurmagiër of strijdmagiër. Dit is afhankelijk van het soort wapens dat je gebruikt. Elke keer dat je een wezen doodt, neemt je vaardigheid met dat bepaalde wapen toe. Je kunt je vaardigheden op meer dan één terrein laten toenemen. Als je bijvoorbeeld zowel een zwaard als een boog gebruikt, dan ontwikkelt je figuur zowel strijd- als afstandsvaardigheden en wordt je figuur een vechter of boogschutter, afhankelijk van waarin je figuur de hoogste vaardigheidsgraad heeft.

- **Melee Skill (strijdvaardigheid).** Door strijdwapens als zwaard, bijl of knuppel te gebruiken, worden je strijdvaardigheden verbeterd en word je een vechter.
- **Ranged Skill (afstandsvaardigheid).** Door projectielwapens, zoals een boog, te gebruiken, worden je afstandsvaardigheden verbeterd en word je een boogschutter.
- **Nature Magic Skill (natuurmagievaardigheid).** Door natuurmagietoverspreuken te gebruiken, worden je natuurmagievaardigheden verbeterd en word je een natuurmagiër.
- **Combat Magic Skill (strijdmagievaardigheid).** Door strijdmagietoverspreuken te gebruiken, worden je strijdmagievaardigheden verbeterd en word je een strijdmagiër.

Xenaria Fighter	
Health 35/35	Mana 30/30
Strength	10
Dexterity	10
Intelligence	10
Skills	Level
Melee	1
Ranged	0
Nature Magic	0
Combat Magic	0
Melee Damage	2-4
Ranged Damage	1-2
Armor Rating	5

Bekijken van je vaardigheden

- Klik op de knop **Inventaris bekijken/verbergen** naast het figuurportret. Het inventarispaneel wordt geopend, waarin het figuurpaneel wordt weergegeven. De grijze voortgangsbalken in elke vaardigheid geven aan hoever je al bent gevorderd op weg naar de volgende vaardigheidsgraad. Als je een nieuwe vaardigheidsgraad behaalt, verschijnt er een boodschap op het scherm, en wordt de desbetreffende kolom in het vaardighedenpaneel aangepast.



Figuurkenmerken

De vaardigheden die je ontwikkelt, bepalen de kenmerken van je figuur. Magische wapens, harnassen of andere voorwerpen waar je mee uitgerust bent, kunnen ook van invloed zijn (zowel positief als negatief) op de kenmerken van je figuur. De kenmerken worden blauw weergegeven als ze toegenomen zijn door een magisch voorwerp, en rood als ze afgenomen zijn.

- **Strength (kracht)** bepaalt de fysieke kracht van een figuur. Kracht neemt toe met strijdvaardigheden. Daardoor kun je grotere wapens gebruiken en een zwaarder harnas dragen. Je hebt ook een schadebonus tijdens een strijdgevecht. Voor sommige harnassen en wapens moet je een bepaalde kracht hebben bereikt, voordat je ze mag gebruiken.
- **Dexterity (behendigheid)** bepaalt de behendigheid van een figuur en in hoeverre de figuur goed kan richten. Behendigheid neemt toe met afstandsvaardigheden. Hiermee kun je beter richten met wapens en krijg je een harnasbonus.
- **Intelligence (intelligentie)** bepaalt het mentale vermogen van een figuur. De intelligentie neemt toe wanneer je natuurmagie en strijdmagietoverspreuken gebruikt, en zo kun je vervolgens mentale energie halen uit een grotere manapoel als je toverspreuken uitspreekt. Voor sommige voorwerpen moet je een hogere intelligentie hebben voordat je ze kunt gebruiken.
- **Melee Damage (strijdschade)** toont de minimaal/maximaal aangerichte schade als je aanvalt met het strijdwapen waar je momenteel mee uitgerust bent. Deze waarde is gebaseerd op je kracht en de schadewaarde van het wapen waar je mee uitgerust bent.
- **Ranged Damage (afstandschade)** toont de minimaal/maximaal aangerichte schade als je aanvalt met het afstandswapen waar je momenteel mee uitgerust bent. Deze waarde is gebaseerd op de schadewaarde van het afstandswapen.
- **Armor Rating (harnaswaarde)** toont hoeveel schade je kunt hebben in de strijd voordat je gezondheid afneemt. Hoe hoger deze waarde, hoe meer schade je kunt hebben.

Bewusteloos en dood

Je gezondheidsgraad neemt af als je in de strijd gewond raakt. Je wordt pas langzaam weer beter als je geen nieuwe verwondingen oploopt. Je gezondheid herstelt direct als je kracht toeneemt, als je een gezondheidsdrank drinkt of als je een genezende toverspreuk gebruikt. De kleur van het figuurportret geeft de staat van je gezondheid aan.

- **Wounded (gewond).** Als je gezondheid afgenomen is tot een derde van het maximum, dan wordt je figuurportret geel. Als je in strijd bent verwikkeld, moet je jezelf onmiddellijk genezen, anders kun je bewusteloos raken of zelfs sterven.
- **Unconscious (bewusteloos).** Als je gezondheid naar nul daalt, raakt je figuur bewusteloos en wordt het figuurportret rood. Als je de enige figuur in je groep bent, dan is het spel afgelopen en moet je opnieuw beginnen of een opgeslagen spel laden. Als er nog meer menselijke figuren in je groep zijn als je bewusteloos raakt, val je op de grond maar gaat het spel door. Je houdt al je bezittingen maar je kunt je inventaris niet openen en ook geen gezondheidsdrank drinken. Je kunt wachten tot je gezondheid langzamerhand weer beter wordt, of je kunt een andere figuur genezen met een genezende toverspreuk.
- **Dead (dood).** Als jouw figuur sterft, valt de inhoud van je inventaris op de grond zodat de andere leden uit je groep deze op kunnen rapen. Als je sterft, kan een andere figuur je weer doen herrijzen met een toverspreuk.



Goblins

Geen wezen heeft ons sedert de oprichting van dit koninkrijk zo erg geteisterd als de vuile wrekers die bekend staan als de Goblins! Goblins strijden al eeuwenlang tegen het goede volk van Ehb. Vanuit hun vesting in het stinkende moeras van Gonsiir smeden de Goblins continu plannen om de mensheid uit Western Aranna te verdrijven. De Goblins zijn vernuftige magiërs, ze zaaien dood en verderf en men zegt dat ze maar al te graag hun diensten aangeboden hebben voor de bespoediging van de ondergang van het oude Empire of Stars. Gelukkig voor Ehb is hun vijandigheid ten opzichte van elkaar net zo legendarisch als hun afschuw van de mensheid. De constante bloedvetes binnen hun confederatie hebben tot nu toe voorkomen dat ze een serieus gevaar vormden voor het welzijn van het koninkrijk.

Glacern

De eerste Keizerlijke bezoekers aan deze besneeuwde noordelijke stad zeiden dat ze een eenzaam standbeeld hadden gevonden van een menselijke strijder. Op de naamplaat stond alleen maar 'Glacern'. Het standbeeld straalde een magische bescherming uit. Omdat zowel de Droog als de Krug niet bij het standbeeld in de buurt durfden te komen, kon hier gemakkelijk een nederzetting ontstaan. Het standbeeld bood een natuurlijke bescherming in de overigens zo wrede omgeving. Het standbeeld mag dan vaak magisch onderzocht zijn, de oorsprong ervan blijft een mysterie en magiërs uit heel Ehb blijven zich hierover verwonderen.

Toen de mijnindustrie en de handel in het gebied op gang kwamen, werd de Stone Tower van Glacern opgericht als wegwijzer voor gezanten en koeriers. De toren, die verdedigd werd door Ibsen Yamas en een klein groepje handelaars, en door boogschutters van het 10de Legioen, speelde een centrale rol tijdens de zaak van de Goblin troonpretendent. De vestingmuren van de stad werden gebouwd om te voorkomen dat Yeti uit de ijsgrotten op zoek naar voedsel de stad in zou trekken. De andere gebouwen in Glacern bieden onderdak, goederen en proviand voor de reizigers tussen het oosten en westen van het koninkrijk.



Praten met andere figuren

Je zult een aantal soorten figuren ontmoeten tijdens je reis door het Kingdom of Ehb. Sommigen kunnen je informatie of een opdracht geven. Sommigen bieden aan bij je groep te komen, sommigen zullen je wapens te koop aanbieden, of een harnas en andere voorwerpen.

Praten met een figuur

- Wijs naar een figuur. Als je met de figuur kunt praten, verandert de aanwijzer in een tekstballon met een uitroepteken (!) erin. Als je dit uitroepteken ziet, klik je erop om met de figuur te kunnen praten.

Opdrachten uitvoeren

Sommige van de figuren die je ontmoet, geven je een opdracht. Je moet ze bijvoorbeeld vergezellen naar een stad, of een persoon of voorwerp voor ze zoeken. Als je een nieuwe opdracht krijgt (of een bestaande opdracht afrondt), wordt je logboek bijgewerkt.

Het logboek weergeven

- Klik op de knop **Logboek** op de statusbalk.

Het logboek is een lijst met je huidige en afgeronde opdrachten, in de volgorde waarop je ze ontvangen hebt. Er staat een korte beschrijving van de opdracht en de naam van de figuur bij die je de opdracht gegeven heeft. Klik op de knop **Dialoog tonen** in het logboek om als geheugensteuntje de gesproken dialoog nog eens te zien.

Een figuur of pakezel toevoegen aan je groep

Sommige figuren die je ontmoet, bieden aan bij je groep te komen, in ruil voor een bepaalde hoeveelheid goud. Figuren die goud voor hun diensten vragen zijn echt vaardige vechters, boogschutters of magiërs. Ze zijn nuttig in de strijd en kunnen hun prijs wel waard zijn. Je kunt ook pakezels toevoegen aan je groep die je extra inventaris kunnen dragen. Pakezels hebben grote inventarissen en kunnen veel meer dragen dan menselijke figuren. In sommige steden kun je pakezels kopen bij ezelhandelaars.

Een figuur aan je groep toevoegen

- Praat met een figuur. Als hij of zij aanbiedt bij je groep te komen, klik je op **Accept (accepteren)** of **Decline (weigeren)**.

Als je niet genoeg goud hebt om een figuur te huren, dan moet je meer verzamelen door op avontuur te gaan of door overtollige voorwerpen te verkopen uit je inventaris. Als je de benodigde hoeveelheid goud hebt dan praat je nogmaals met de figuur.

Een pakezel aan je groep toevoegen

- Praat met een ezelhandelaar en klik vervolgens op **Buy Packmule (pakezel kopen)**.

Een figuur uit je groep laten vertrekken

Je groep kan maximaal acht figuren bevatten. Als er al acht figuren in je groep zijn, dan moet je een van de bestaande leden laten vertrekken voordat er een nieuwe figuur kan toetreden. Je kunt ook een groepslid dat niet voldoende bijdraagt aan de strijd laten vertrekken. Voordat je een groepslid laat vertrekken, is het handig als je de inventaris van deze figuur verdeelt onder de andere leden van je groep.

Er moet minstens één menselijke of half-menselijke figuur in je groep zitten. Je kunt bijvoorbeeld niet een groep hebben die alleen uit pakezels bestaat. Als je figuur sterft, kun je alle figuren uit je groep laten gaan, op één menselijke of half-menselijke figuur na.



Droog

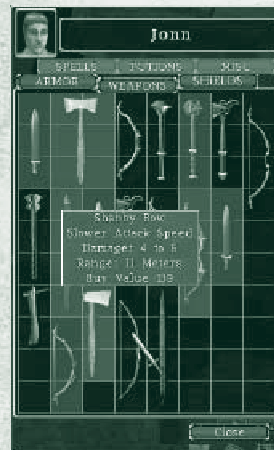
De Droog, de oorspronkelijke bewoners van het land Ehb, geloven dat ze van de hemel afstammen en naar de aarde verbannen werden om te boeten voor de wandaden van hun voorvaderen. De Droog, een teruggetrokken ras, wonen in huizen die uitgegraven zijn in de Cliffs of Fire. Omdat ze zich ergerde aan de toestroom van Keizerlijke, Goblin- en Seck-handelaren, ontwierp de Droog Cirkel van de Eerste een plan om de rassen tegen elkaar op te zetten. De Droog beloofden goederen te ruilen aan meerdere kopers en stelden daarna dat ze zich niet meer konden herinneren aan wie die goederen eigenlijk toebehoorden. Zoals verwacht vielen de Keizerlijken, Seck en Goblins niet de Droog aan, maar begonnen zij onder elkaar te vechten, hetgeen het begin was van een oorlog die jarenlang over de Green Range woedde.

Een figuur uit je groep laten vertrekken

- Klik op de figuur die je wilt laten vertrekken, en klik vervolgens op de knop **Groepslid afdanken**.

Het figuurportret van het vertrokken groepslid wordt van het scherm verwijderd en de figuur reist niet langer met je groep mee. Als je wilt dat de figuur later weer bij je in de groep komt, dan moet je er weer mee gaan praten.

Kopen en verkopen van voorwerpen



Er zijn door het land verschillende winkels waar je voorwerpen kunt verkopen die je tijdens je avontuur hebt gevonden. Je kunt hier ook wapens, harnassen, drankjes, toverspreuken en andere voorwerpen kopen. Een winkel kan nieuwe voorwerpen op voorraad hebben als je er al een tijdje niet geweest bent.

De spullen in een winkel bekijken

- Klik met de linkermuisknop op een winkelier, en daarna op **Shop (winkelen)**. Klik vervolgens op de categorie van de voorwerpen die je wilt bekijken (harnas, wapens, en dergelijke), en wijs vervolgens naar een voorwerp om de beschrijving en de prijs weer te geven.

  Sommige voorwerpen kunnen alleen gebruikt worden door figuren die al een bepaalde kracht, behendigheid, intelligentie of een bepaald vaardigheidsniveau hebben. Een voorwerp waar je bijvoorbeeld 'kracht 12' voor nodig hebt, kan alleen gebruikt worden door een figuur met een kracht van 12 of hoger. Deze eis staat vermeld in rood als de figuur niet de vaardigheid heeft om het voorwerp te gebruiken.

Een voorwerp kopen of verkopen

- Sleep het voorwerp vanuit de winkel naar je inventaris, of andersom. Er wordt goud van je Groepsrekening gehaald of erbij gestort.

  Als je niet genoeg goud hebt om een voorwerp te kopen, dan kun je het niet selecteren. Voorwerpen hebben dezelfde prijs, of je ze nu koopt of verkoopt. Als je bijvoorbeeld een zwaard koopt voor 10 goudstukken en je verandert daarna van gedachten, dan verkoop je het ook weer voor 10 goudstukken. Dit blijft geldig zolang je aan het winkelen bent. Zodra je het winkelpaneel sluit, kan het zijn dat de waarde van je wapens daalt.

Fortress Kroth

Fortress Kroth, door de Seck gebouwd om de agressie van de Droog sedert de Grote Hervestiging af te weren, is het enige overblijfsel van de Seck-architectuur in het koninkrijk.

Tijdens de Seck Opstand omsingelde het 10de Legioen de vesting waarin de Seck-leiders die alles overleefd hadden, dekking gezocht hadden. Legioencommandant Noanni kwam met een genereus vredesvoorstel, met als enig resultaat dat de afgehakte koppen van de verslagen legionairs over de muren van Kroth rolden. Het 10de Legioen vernietigde het fort en greep de macht. Na een snelle en beslissende rechtszaak werden de Seck schuldig bevonden aan 20 tenlasteleggingen van landverraad en formeel op het klif des oordeels, genaamd Dragon's Rath, terechtgesteld.

Ook al wordt de vesting al eeuwenlang bewoond door legioensregimenten, toch dwalen de geesten van de oorspronkelijke bewoners er nog steeds rond. Men zegt dat er soms vreemde lichten in de westelijke wachttorens te zien zijn, en dat er continu menselijk geschreeuw uit de Hall of Skulls klinkt: een bloedstollende echo van de verschrikkingen die plaatsvonden tijdens de korte opstand.



Je groep beheren

Je groep kan maximaal acht figuren bevatten. Alle figuren in de groep bewegen samen op dezelfde snelheid, ongeacht hun ras of klasse. Menselijke figuren gaan bijvoorbeeld net zo snel als pakezels.

Selecteren van een afzonderlijke figuur

- Klik op het figuurportret of de figuur.

Selecteren (of selectie opheffen) van meerdere figuren

- Houd CTRL ingedrukt en klik vervolgens op elke figuur of op elk figuurportret, of sleep de aanwijzer over een groep figuren. Als meerdere groepsleden zijn geselecteerd, en er een handeling zoals het openen van een deur, het breken van een vat of het spreken met iemand moet worden uitgevoerd, is het groepslid waaronder een cirkel verschijnt degene die de handeling gaat uitvoeren. Dit is het lid dat tijdens de selectie van meerdere figuren het eerst werd geselecteerd.

Selecteren van je hele groep

- Klik op de knop **Groep selecteren**.

Instellen van bewegings-, aanvals- en richtbevelen

Met de veldopdrachten kun je regelen hoe een figuur tijdens de strijd beweegt, aanvalt en op vijanden richt. Met de instellingen die je selecteert, bepaal je het standaardgedrag van de figuur. Als je een figuur direct beveelt aan te vallen, dan wordt de standaardinstelling uitgeschakeld en valt de figuur aan. Je kunt verschillende bevelen instellen voor elke figuur in je groep.

Selecteren van aanvalsgedrag van een figuur

- Selecteer een of meer figuren, klik op de knop **Veldopdrachten bekijken/ verbergen** en selecteer vervolgens het bewegingsbevel, aanvalsbevel en richtbevel.

Bewegingsbevelen

Met bewegingsbevelen regel je hoe figuren de strijd aanbinden met de vijand.

- **Move Freely (vrij bewegen).** Figuren zijn vrij om zich overal naar toe te bewegen om de strijd met de vijand aan te binden, zelfs als de vijand over de wereld vlucht.
- **Engage (strijd aanbinden).** Standaardinstelling. Figuren binden de strijd aan maar blijven in de buurt van de plek waar zij voor het laatst naartoe bevolen werden.
- **Hold Ground (positie behouden).** Figuren blijven op dezelfde positie en kunnen niet aanvallen, maar ze kunnen wel terugvechten. Als je het bevel geeft tot de aanval over te gaan, blijft de figuur op de nieuwe locatie.

Aanvalsbevelen

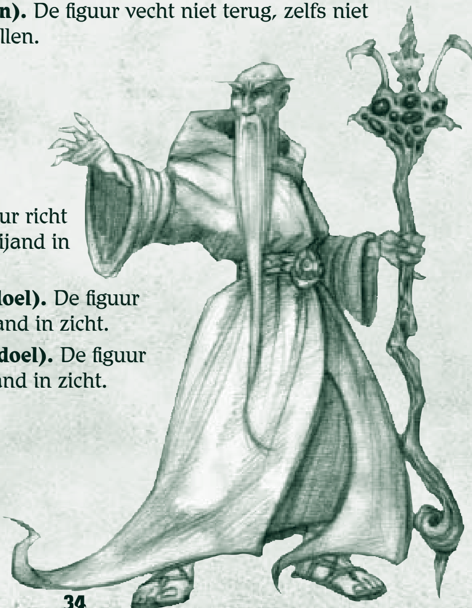
Met aanvalsbevelen regel je hoe een figuur aanvalt tijdens de strijd.

- **Attack Freely (vrij aanvallen).** Figuren kunnen vrijelijk vijandige wezens aanvallen.
- **Defend (verdedigen).** Standaardinstelling. Figuren kunnen niet aanvallen maar wel terugvechten. Deze instelling is handig als je geen aanval van de vijand uit wilt lokken.
- **Hold Fire (het vuren staken).** De figuur vecht niet terug, zelfs niet als de figuur wordt aangevallen.

Richtbevelen

Met richtbevelen regel je hoe figuren richten tijdens de strijd.

- **Target Closest (dichtstbijzijnde doel).** Standaardinstelling. De figuur richt zich op de dichtstbijzijnde vijand in zicht.
- **Target Weakest (zwakste doel).** De figuur richt zich op de zwakste vijand in zicht.
- **Target Strongest (sterkste doel).** De figuur richt zich op de sterkste vijand in zicht.



Je groep in formatie laten bewegen

Als er meerdere figuren in je groep zitten, kun je met formaties regelen in welke opstelling zij de strijd aangaan. Je kunt het bijvoorbeeld zo regelen dat alle groepsleden jouw sterkste vechter volgen.

Als de groep de strijd aangaat, wordt het gedrag van elke figuur bepaald door de instellingen van de veldopdrachten. Zie "Instellen van bewegings-, aanvals- en richtbevelen" in deze handleiding voor meer informatie hierover.

Selecteren van een formatie

- Selecteer de figuren die je in de formatie op wilt nemen, en klik vervolgens op één van de knoppen om formatiepatronen weer te geven.

De figuren gaan in formatie staan gebaseerd op de volgorde van de figuurportretten. Het figuurportret van de formatieleider staat bovenaan het scherm. De andere groepsleden komen links en rechts van de leider in positie te staan. De cirkel met de pijl erin geeft de leiderpositie aan.

De positie van groepsleden wijzigen

- Klik en sleep de figuurportretten in een andere volgorde. (Een figuurportret wordt groen als je erop klikt en de muisknop ingedrukt houdt, hetgeen wil zeggen dat je het naar een andere positie kunt slepen.)

Veranderen van de formatietussenruimte

- Selecteer je groep, houd de rechtermuisknop ingedrukt en schuif vervolgens met het muiswiel.

Een formatie draaien

- Selecteer je groep, houd de rechtermuisknop ingedrukt en beweeg vervolgens de muis naar links of rechts.

Dragon's Rathe

Vlak achter de muren van Kasteel Ehb is een grote zwarte bergspleet waar de zwaarste criminelen van het koninkrijk ter dood veroordeeld worden. Deze traditie is afkomstig van oude rituelen van de Droog. Zij offerden wetsovertreders op in de hoop dat de goden hun straf zouden verminderen en dat zij uiteindelijk naar de hemel terug zouden kunnen keren.

Later namen de koningen en koninginnen van Ehb de Rath over als favoriete executiemethode, omdat gevangenen zo toch een klein kansje hadden te ontsnappen als hun schuld niet helemaal bewezen was. De crimineel kreeg een zwaard, een zak met goud en soms een schild, en werd onder begeleiding naar de Rath gebracht alwaar hij oog in oog kwam te staan met Scorch, de vijfhonderd jaar oude draak. Als de crimineel de draak wist te verslaan, was hij vrij het koninkrijk te verlaten met alles wat hij maar uit het hol van de draak kon slepen. Maar anders...

Slechts één keer in de geschiedenis van het koninkrijk heeft iemand het overleefd, en dat was door een formeel foutje. Hurggis Bogg strompelde uit het hol met verbrand haar, een vuist vol goud en zonder linkeroog. Maar hij had een draak verslagen ... een lam, vier dagen oud drakenjong dat het sowieso niet overleefd zou hebben. Tot op de dag van vandaag slaat het "geluk van Hurggis" op iemand die veel geluk gehad heeft, maar ook ten koste van veel.



Een spel voor meerdere spelers spelen

Met Dungeon Siege heb je de mogelijkheid om met maximaal acht spelers te spelen. Je kunt verbinding maken via het Internet, een netwerk (LAN) of ZoneMatch™.

In een spel voor meerdere spelers kunnen niet-spelende figuren (NPC's) uit het spel voor één speler niet in je groep komen, en wezens en schatten komen opnieuw tevoorschijn als je het spel verlaat en later terugkeert naar een gebied dat je al onderzocht hebt. Teams of individuele spelers kunnen tegen elkaar strijden om het aantal keren dat ze monsters, spelers of een combinatie van beide doden.

Opmerking: als **Allow players to pause the game (spelers toestaan het spel stil te zetten)** in **Game Settings (spelinstellingen)** is geselecteerd, wordt het spel voor alle spelers stilgezet als één speler een spel voor meerdere spelers stilzet.

Meedoen aan of hosten van spel voor meerdere spelers

Als je een spel wilt creëren waaraan meerdere spelers kunnen meedoen, heb je een host nodig. De host creëert een spel voor meerdere spelers en selecteert de spelinstellingen. De computer van de host fungeert als server voor het spel; als je met vrienden speelt, moet diegene met de snelste computer het spel hosten. Als de host echter het spel verlaat, is het spel afgelopen. De host kan ook spelers uit het spel verwijderen.

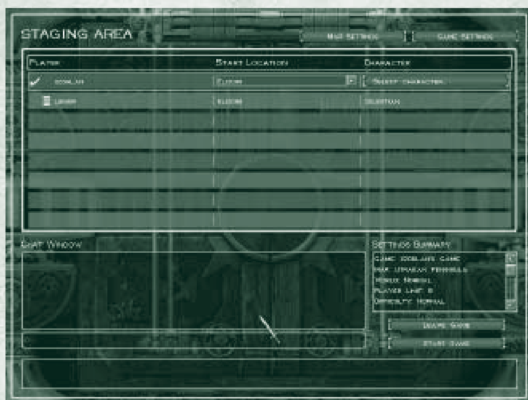
Meedoen aan een spel voor meerdere spelers

1. Klik op **Multiplayer (meerdere spelers)** in **Main menu (hoofdmenu).**
2. Selecteer de juiste soort verbinding:
   - ✦ Met **ZoneMatch** kun je verbinding maken met een Internet-server waar spelers van Dungeon Siege met elkaar kunnen chatten en spelen. Meedoen aan een ZoneMatch-spel doe je door op de knop **Games List (spellijst)** te klikken, daarna op een spel in de lijst en vervolgens op **Join Game (aan spel meedoen)** te klikken.
   - ✦ Met **Internet** kun je via het Internet direct verbinding maken met een host-computer d.m.v. een IP-adres. Meedoen aan een Internet-spel doe je door het IP-adres van de speler die het spel host te typen, en vervolgens op **Connect (verbinden)** te klikken. Het IP-adres van de host wordt onderin het Multiplayer Internet screen van de host weergegeven.
   - ✦ Met **Network (Netwerk)** kun je een verbinding maken via een lokaal netwerk door gebruik te maken van het TCP/IP-protocol. Meedoen aan een Netwerk-spel doe je door op een spel in de lijst en vervolgens op **Join Game (aan spel meedoen)** te klikken.

3. Een figuur selecteren, een nieuwe figuur creëren, of een bestaande figuur uit een opgeslagen spel voor een enkele speler importeren. In een spel voor meerdere spelers kun je kiezen of je een mens, dwerg of skelet speelt. Alle spelers moeten een figuur selecteren.
4. Klik op **I'm Ready to Begin (ik ben klaar om te beginnen)**. Er verschijnt een markering naast de namen van de spelers die klaar zijn. Alle spelers moeten op de knop **I'm Ready to Begin (ik ben klaar om te beginnen)** drukken voordat het spel gestart kan worden.

Een spel voor meerdere spelers hosten

1. Klik op **Multiplayer (meerdere spelers)** in **Main menu (hoofdmenu)**.
2. Selecteer de juiste soort verbinding:
   - ✥ Met **ZoneMatch** kun je verbinding maken met een Internet-server waar spelers van Dungeon Siege met elkaar kunnen chatten en spelen.
   - ✥ Met **Internet** kun je een spel (via het Internet) door het IP-adres van je computer direct op je computer hosten. Je IP-adres wordt onderin het Multiplayer Internet screen van de host weergegeven.
   - ✥ Met **Network (Netwerk)** kun je een spel hosten via een lokaal netwerk door gebruik te maken van het TCP/IP-protocol.
3. Klik op de knop **Host Game (spel hosten)**.
4. Een figuur selecteren, een nieuwe figuur creëren, of een bestaande figuur uit een opgeslagen spel voor een enkele speler importeren. In een spel voor meerdere spelers kun je kiezen of je een mens, dwerg of skelet speelt. Alle spelers moeten een figuur selecteren.
5. Als alle spelers klaar zijn, klik je op **Start Game (spel starten)**.



Verzamelplaats voor meerdere spelers

Een spel voor meerdere spelers tot een bepaald aantal spelers beperken

Als je een spel voor meerdere spelers host, kun je het aantal deelnemers aan het spel beperken door een wachtwoord in te stellen.

Een wachtwoord creëren

1. Klik op de knop **Host Game (spel hosten)**.
2. In het dialoogvenster **Host Game (spel hosten)** selecteer je de knop **Password (wachtwoord)** en voer je een wachtwoord voor het spel in.
3. Geef het wachtwoord aan alle spelers door die aan het spel mee mogen doen. Je kunt andere spelers op eenvoudige wijze van het wachtwoord of een IP-adres van een host op de hoogte brengen door gebruik te maken van een chat-programma.

Wachtwoordbeveiliging van een spel voor meerdere spelers uitschakelen

- ✥ Klik op de knop **Change Game Password (wachtwoord wijzigen)** (in **Game Settings (spelinstellingen)**), verwijder het wachtwoord uit het venster **Change Game Password (wachtwoord wijzigen)** (door het leeg te laten), klik op OK om deze wijziging op te slaan, en klik tenslotte op **Accept (accepteren)** om **Game Settings (spelinstellingen)** te verlaten.

Kaartinstellingen

De host selecteert de kaart en de instellingen van de wereldmoeilijkheidsgraad in de Verzamelplaats. De kaarten zijn de locaties waar de sessie wordt gespeeld. De door de host geselecteerde wereldmoeilijkheidsgraad hangt van de kracht, ervaring en inventaris van monsters af. Ook de interactieve inhoud, zoals containers, winkels en te vergaren voorwerpen neemt toe.

- ✥ **Regular (Gewoon)**–Geen minimumniveau vereist. Dit is hetzelfde als een spel voor meerdere spelers op het niveau Normaal. De monsters zijn net zo sterk en hebben dezelfde vaardigheden als in de modus voor een enkele speler.
- ✥ **Veteran (Veteraan)**–Vereist minstens een vaardigheidsgraad van 54. De vaardigheden en de kracht van de monsters nemen toe na het niveau Gewoon.
- ✥ **Elite**–Vereist minstens een vaardigheidsgraad van 83. De vaardigheden en de kracht van de monsters liggen in dit niveau nog hoger dan in het niveau Veteraan.

Zodra de host het spel start, kan de wereldmoeilijkheidsgraad niet meer worden aangepast. De ingestelde moeilijkheidsgraad in **Game Settings (spelinstellingen)** is echter nog steeds van kracht, zodat de host deze kan aanpassen als dit nodig is.

Spelinstellingen

De host selecteert de spelinstellingen in de Verzamelplaats. Als je meer informatie wilt over de opties in **Game Settings (spelinstellingen)**, wijs je gewoon elk willekeurig voorwerp aan en lees je de tekst die dan op het scherm verschijnt.

Meedoen tijdens spel

Als je **Join in Progress (meedoen tijdens spel)** selecteert, kunnen gastspelers aan het spel meedoen nadat het al begonnen is. Als je wilt dat spelers kunnen meedoen die zich dicht bij jouw huidige locatie bevinden, kun je hen een e-mail sturen, en zeggen waar je je bevindt. Je moet dan **Allow Players to Choose Start Locations (spelers toestaan een startlocatie te kiezen)** selecteren, zodat spelers hun locatie kunnen kiezen.

Teams

Als je **Enable Team Play (teamspel activeren)** in **Game Settings (spelinstellingen)** selecteert, kun je een team vormen en monsters bestrijden. Als je **Enable Team Play (teamspel activeren)** en **Enable Player vs. Player (speler tegen speler activeren)** selecteert, kun je teams vormen en het tegen andere teams opnemen.

Sterven

Als je figuur sterft, dan kun je doorspelen als geest en een gedenkplaats of object zoeken om weer tot leven te komen. Als de host echter het spel verlaat, is het spel afgelopen. Als jij of de host het spel verlaat, worden de kenmerken van de figuren, hun vaardigheden en inventarisvoorwerpen opgeslagen. Als de optie **Drop on Death (op de grond vallen bij dood)** in **Game Settings (spelinstellingen)** op **Nothing (Niets)** is ingesteld, worden je inventarisvoorwerpen ook opgeslagen. Als deze optie zo is ingesteld dat inventarisvoorwerpen op de grond vallen als figuren sterven, moet je in het spel blijven en de voorwerpen proberen te heroveren als je ze later bij het beëindigen van het spel wilt opslaan.

Chatten

Met andere spelers chatten

- Druk op ENTER om het chatscherm weer te geven, typ je bericht en druk vervolgens op ENTER om je bericht te versturen.

Voorwerpen ruilen met andere spelers

Je kunt goud of andere voorwerpen aan andere spelers geven. Je kunt ook voorwerpen voor goud of andere voorwerpen ruilen.

Een andere speler goud geven

- Open je inventaris, klik op de goudhoeveelheid, selecteer hoeveel je aan de andere speler wilt geven, en klik vervolgens op het figuurportret van die andere speler.

Voorwerpen ruilen

- Open je inventaris, klik op het voorwerp dat je aan een andere speler wilt geven, en klik vervolgens op het figuurportret van die andere speler.

Opmerking: de ruil is afgerond als beide spelers op **Accept (accepteren)** hebben geklikt. De ruil wordt afgebroken als een van beide spelers op **Cancel (annuleren)** klikt. Wanneer de ruil werd afgebroken, keert het voorwerp dat je had aangeboden terug naar je inventaris.

Teaminformatie bekijken

In spellen voor meerdere spelers kunnen spelers snel andere spelers en hun bondgenoten herkennen door de labels en schilden te bekijken die boven de figuur van iedere speler worden weergegeven. De kleur van de label verschilt afhankelijk van de instellingen in **Game Settings (spelinstellingen)**.

- **Team Play (teamspel)** uitgeschakeld, **Player vs. Player (speler tegen speler)** uitgeschakeld: de labels van andere spelers zijn **groen**, geen teamschilden aanwezig.
- **Team Play (teamspel)** geactiveerd, **Player vs. Player (speler tegen speler)** uitgeschakeld: de labels van de teamleden zijn **groen**; de labels van andere teams zijn **blauw**. Alle figuren beschikken over een teamschild.
- **Team Play (teamspel)** uitgeschakeld, **Player vs. Player (speler tegen speler)** geactiveerd: de labels van andere spelers zijn **rood**, geen teamschilden aanwezig.
- **Team Play (teamspel)** geactiveerd, **Player vs. Player (speler tegen speler)** geactiveerd: de labels van de teamleden zijn **groen**, de labels van andere teams zijn **rood**. Alle spelers beschikken over een teamschild.

Label- of schildaanwijzers verbergen of weergeven

- Druk op de kommatoets (,).

Gezondheids- en mana-aanwijzers voor alle teamleden weergeven

- Druk op X.

Statistieken van meerdere spelers bekijken

- Druk op het "kleiner dan" teken (<). Er verschijnt een lijst met spelers, teams en statistieken die van belang zijn voor het doel van het spel.

Castle Ehb

Niet ver van de Cliffs of Fire van Droog staat Castle Ehb, waarvan men zegt dat het het meest ontoegankelijke kasteel is, op het legendarische Palace of Night in het Empire of the Stars na. Castle Ehb werd ontworpen door technici van het 10de Legioen. Het werd gebouwd op een heuvel van keihard graniet, en vanaf het kasteel kun je mijlenver in alle richtingen kijken.

Het kasteel werd oorspronkelijk bewoond door de soldaten van het 10de Legioen, maar tegenwoordig is het de hoofdverblijfplaats van de gekroonde heerser over het Kingdom of Ehb. Het opperbevel van het Legioen bevindt zich onder de koninklijke verdiepingen, en helemaal onderin het kasteel zitten allerlei gevangenen hun straf uit in de troosteloze, donkere kerkers.

Zoals zoveel kastelen, heeft ook Ehb de nodige geheimen. Het is vergeven van geheime doorgangen en roversholen. En maar weinigen weten waarheen al die gangen leiden. Er doen vele verhalen de ronde over kamers waar men ooit in geweest is, en die men later nooit meer terug heeft kunnen vinden. Sommigen geloven dat dat spookkamers zijn, een overblijfsel van de vele verbouwingen van het kasteel door de eeuwen heen. Anderen, en dat zijn voornamelijk de magiërs, geloven dat deze verloren kamers het teken zijn van ingewikkelde verwarringstoverspreuken.

Diep in het kasteel ligt de Chamber of Stars verborgen. Op straffe van de dood mag niemand behalve de koning, koningin of grote magiër van het 10de Legioen deze mysterieuze kamer binnentreden. Men zegt dat hier exotische magische voorwerpen liggen uit de tijd van de Oorlog der Legioenen. Sommige daarvan schijnen nog krachtiger te zijn dan zelfs de grootste tovenaar kan bevatten.



Credits — Gas Powered Games

Designer and Project Leader
Chris Taylor

Producer and Designer
Jacob McMahon

Tech Lead
Bartosz Kijanka

Art Directors
Steven Thompson, Mark Peasley

Engineering
Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz, Adam Swensen

Network Admin. and Assistant Producer
Marsh Macy

Concept Artists
Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb, Dave Dunniway

Terrain and World Modeling
Dave Dunniway, Kevin Pun, Brett Johnson

Animation, Modeling and Texturing
David "Lee" Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist, Carlos Naranjo

Textures and Foliage
Darren Lamb

World Designers
Sarah Boulian, Jason "Ernsie" Ernsdorff, Brett Johnson

Scripting Engineer
Jason "Ernsie" Ernsdorff

Special Effects and Content Engineering
Eric Tams

Office Administrator
Michelle Lloyd

Production Assistants
Carlos Naranjo, Michelle Lloyd

Level Designers
David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson, Ruth Tomandl

Production Coordinator
Bert "Sleepy" Bingham

Story and Dialog
Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert "Sleepy" Bingham, Evan Pongress

In-Game Story Sequences
Evan Pongress

Technical Documentation
Jeremy "Snooker" Snook

Community Coordinator
Darren "Guttyr" Baker

Original Music Composition
Jeremy Soule, Julian Soule

Sound Design
Frank Bry

Earthgate Team
Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kalev Tait, Travis Gray, Laureen Hart

GPG Test Team
Jeremy "Snooker" Snook (Lead), Jason "Freeze" Moerbe (Test Lab Lead), Jonathan Burns, Jason Clark, Jim "Corpse" Clark, Steve "BK" Crawford, Paul Dahlke, Joshua Drollman, Doug Jacobs, Jason Kies, Brian Moore, Buddy Phillips, Ted Snook, Eric "Guideon" Snyder, Matt Szuch, TJ Wright

Special Thanks in Alphabetical Order
Amy Baker, Staci Cearns, Stephanie Dunniway, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Sophie Pun, Lindsay Saenz, Misty Silver, Jessy Tams, Kimberly Taylor

Additional Thanks
Cheryl Askeland, Don "Argyle" Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Brett "Bam Bam" Parsons, Steve Rabin, Steve Snow, Paul Tozour

Uses Bink Video. © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.

All voices recorded at Bad Animals in Seattle.

Microsoft

Project Leads

Bartosz Gulik - Program Manager
Christopher Liu ll - Test Lead
Jon Grande - Lead Product Planner

Testing

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailiouk, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris, Jason York

ZoneMatch and Strike Team Development

Andy Glaister (Dev Mgr), John Smith (Lead), Richard Tsao (Lead), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (Lead) Rich Bonny, Michael DuPas, Eric Lee

Recon Testing

Jason Mangold (Lead), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock, Michael Sworgger

Multiplayer Testing

Brian Lemon (Lead), Jaime Pirnie (Multiplayer Lab Lead), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin, Bryan Wood

Configuration Testing

Paul Gradwohl (Lead), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson, Yaqub Bandry

Art

Corey Dangel (Art Director), Kevin Loza, Ryan Wilkerson

User Education

Marty Blaker (Lead), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkonen, Jeannie Voirin

Localization Development

Victoria Olson (Lead), Jim Reichart, Kazuyuki Shibuya

User Testing

Michael Medlock (Lead), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel, Jerome Hagen

Marketing

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye, Darren Trencher

Special Thanks to

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting, Matt Wilson

Ireland

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O´Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young, Ian Walsh

Japan

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata, Kaoru Ito

Korea

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon, Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (Group Mgr), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu, Julia Hao

MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

Productnaam: Dungeon Siege

Online ondersteuningsinformatie: http://www.microsoft.com/benelux/support/thuisgebruikers/opties_Thuisgebruikers.asp

Telefonische ondersteuning: (31) 20 5001005

Internationale Ondersteuning: Opties, uren en kosten van ondersteuning in uw land of regio kunnen verschillen van die in Nederland. Ga naar http://support.microsoft.com/directory/ww.asp voor gedetailleerde informatie over uw land. Als er in uw land of regio geen Microsoft-vestiging is, neemt u contact op met de leverancier van wie u het Microsoft-product hebt gekocht.

Voorwaarden: De productondersteuning van Microsoft is afhankelijk van de geldende prijzen, bepalingen en voorwaarden ten tijde van de aankoop van het product. Deze kunnen zonder kennisgeving worden gewijzigd.

